Adobe After Effects : De l'animation au Motion Design

Référence	AfterEffects
Durée	Sur Mesure
Pédagogie	– Alternance présentation et mise en pratique – Formation pratique – Supports de cours numériques
Public Visé	Tout public souhaitant utiliser After Effects
Animateur / Formateur	Thomas Quantin
Prérequis	– Bonne maîtrise de Microsoft Windows ou MacOS – Utilisation courante de Adobe Photoshop et Adobe Illustrator
Lieu	Dans nos locaux, sur site ou en FOAD

1 Objectifs / Finalités

- Les bases de l'animation 2D
- Les transparences, les masques
- Utiliser les effets
- Créer des textes 3D animés
- Créer des rendus réalistes et intégrables dans la chaine de production
- Les bases de l'animation 3D
- Gérer les caméras, les éclairages réels et artificiels, le lancer de rayons
- Utiliser les calques

2 Thématiques

Séquence 1 : Les fondamentaux

- La postproduction
- Les formats, les codecs
- L'interface utilisateur et les paramétrages du logiciel
- Le cache
- L'importation de différents médias : Photoshop, Illustrator, Première, Final Cut, Autres ...
- Les calques

- Les compositions
- Les keyframes et les couches
- Les options de prévisualisation, d'affichage, de rendu et de cache
- Optimisation des performances

Séquence 2 : Animation 2D

- Interpolation / Intervaliasation des keyframes
- Méthodes d'interpolation et vitesse d'interpolation
- Animations automatiques
- Assistants
- Gestion des couches
- Création automatique de séquences
- Modification des séquences (duplication, scission…)
- Gestion des compositions gigognes
- Formes, solides, fichiers importés d'Illustrator
- Workflow de production
- Les objets graphiques principaux
- Le remplissage d'après le contenu

Séquence 3 : La transparence

- Animation des masques
- Le flou
- Tracé le chemin
- Gestion de la couche alpha
- Gestion des modes de transfert
- Amélioration des contours, utilisation de la couche alpha et de la luminance

Séquence 4 : Effets temporels et options d'animation

- Remapage temporel
- Rolling shutter
- Lissage de trajectoires
- Tremblement, alignement
- Calques d'effets
- Effets de texte 2D
- Animations de texte 3D
- Animation optimisées de texte

Séquence 5 : Sorties / Export

- Optimisation
- Pré-rendu
- Exportation
- Rendu final

Séquence 6 : L'animation en 3D

- L'interface 3D
- L'accroche aux calques 3D
- Gestion des plans dans l'espace
- Options de surface 3D
- Animation et gestion des calques 3D
- L'éclairage en 3D
    - Composantes, sources de lumière
    - Gestion des réflexions, ombres portées et projections
- Gestion des mouvements en 3D
- Gestion des caméras en 3D
    - Focale, ouverture, profondeur de champ, vitesse obturation
    - Traveling
- Le lancer de rayons : Réglages, moteur de rendu, textures...
- Les environnements complexes en 3D avec textures mutltiples
- L'import et l'export

3 Evaluations